Inciampato

Ci sono molti esseri che un tempo appartenevano al Cielo e che ora non sono più i benvenuti. Lucifugo e ai suoi servi scacciati nelle Malebolge rappresentano il caso più lampante, ma non sono il solo. Sono sempre più frequenti gli avvistamenti di angeli che per un motivo o per l'altro lasciano il regno del Padre Terno per viaggiare lungo le contrade del Regno. Non si tratta di esseri propriamente caduti, ma non si può neanche dire che siano al cento per cento a posto... gli eruditi del Credo hanno definito la loro condizione come "inciampati" e, per contrapporlo al Gran Rifiuto dei malebranche che lasciano Malebolge, hanno definito l'atto di quasi-cadere come un Piccolo Patapumfete. Ci possono essere mille motivi per Inciampare dal Cielo... noia, un pizzico di superbia in più rispetto al lecito, uno scatto d'ira, una capatina nel vizio, o anche semplicemente un moto di insana curiosità che spinge a volersi prendere una "vacanza" dalla volta celeste per vedere davvero il mondo degli uomini.

Come i malebranche che compiono il Gran Rifiuto, anche gli inciampati conservano solo una minuscola parte dei loro poteri originali. Un angelo degno di questo nome è una potenza in grado di far tremare un Malacoda, mentre il tipico inciampato al massimo può farsi valere in una rissa. Nonostante il loro status di non-esattamente-in-grazia gli inciampati tendono a guardare gli altri dall'alto in basso. Quasi tutti sviluppano un complesso di superiorità nei confronti delle canaglie del Regno, anche se a conti fatti non si può dire che gli ex angeli siano migliori...

Simpatici soprannomi: eccellenze, illustrissimi, signorini perfettini (dai malebranche), santarellini, stinchidisanto.

Nomi tipici: Quando non usano nomi umani per mischiarsi tra la plebaglia utilizzano i loro veri nomi, che nel 90% dei casi terminano con "ele": Lattemiele, Fiele, Ukulele, Ragnatele, Idromele... per quanto riguarda il genere... beh, signori miei, non vorremo mica metterci a discutere del sesso degli angeli, voglio sperare.

Come sono visti dalle altre razze

Se il primo avvistamento di un inciampato è stato visto come un grande miracolo e occasione di gaudio e giubilo in tutto il Regno, ormai persino il popolino sta cominciando a capire la distinzione tra gli angeli di serie A e quelli di serie B... ciò detto non sono pochi i paesini o le bande che fanno di tutto pur di accaparrarsi un inciampato personale. Porta fortuna, dicono.

Come è facile immaginare l Credo ha storto un po' il naso di fronte alla prospettiva del Piccolo Patapumfete, ma molti dei membri riconoscono le buone intenzioni e l'educazione che animano la maggior parte di loro, e rispettano le loro origini celesti, in particolare di quanti mostrano il desiderio di essere di nuovo accolti nel Regno del Padre Terno.

Come è facile immaginare, i più acerrimi rivali degli inciampati sono i malebranche. I reietti degli Inferi non perdono occasione per punzecchiare i loro nemici per natura, mentre gli ex membri delle schiere celesti fanno ogni cosa in loro potere per far finta che i malebranche neanche esistano. Le collaborazioni tra il diavolo e l'acqua santa però non sono così impossibili come possono sembrare, come testimonia il celebre caso di Azzurafele e Cragliante...

Tratti degli inciampati

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Saggezza di un inciampato aumenta di 1.

Età. Per gli angeli il tempo non ha significato, e bla, bla, bla. In generale gli inciampati non invecchiano, e vagano sulla Terra finché non sono riaccolti nel Regno Celeste o finché non ne sono definitivamente scacciati. Nel secondo caso l'inciampato può ribellarsi del tutto al Cielo, e unirsi alle schiere della Grande Bestia, oppure prenderla con filosofia e vagare per il mondo, in cerca del perdono o semplicemente di un altro bicchiere di birra.

Cosa succede se un inciampato viene ucciso? È un attualissimo tema di discussione tra gli eruditi del Regno, e ovviamente finora nessuno è stato in grado di fornire una risposta convincente.

Taglia. Un inciampato è mediamente più alto degli umani, tra gli 1,7 e i 2 metri, ma di solito è più leggero. È una creatura di taglia Media (eccezion fatta per i putti).

Velocità. La velocità base sul terreno di un inciampato è di 9 metri.

Conosci te stesso. Un inciampato ha competenza nell'abilità Religione.

Ali spezzate. Gli angeli possiedono ali bellissime, ma quando Inciampano si rovinano e perdono la maggior parte delle piume (nel caso tu stia pensando di strapparti le piume rimaste per venderle, arrivi tardi, le piume di inciampato sono così inflazionate che non hanno più valore e sì, si distinguono facilmente da quelle di un angelo). Un inciampato non può usare le sue ali per volare, ma ha vantaggio a tutte le prove di Atletica per saltare, e dimezza tutti i danni da caduta. Se lo gradisce un inciampato può nascondere le proprie ali, e in quel caso è quasi impossibile distinguerlo da un umano (anche se alcuni particolarmente sapienti potrebbero riconoscerlo, magari superando una prova di Religione...).

Corpo trascendente. Un inciampato è immune ai veleni e alle malattie.

Privilegio da Rissa: Tocco Traumaturgico. Come azione l'inciampato può effettuare una saccagnata che, se colpisce, infligge al bersaglio una batosta e la condizione accecato per un turno e cura un livello di batosta all'inciampato. Una volta impiegato questo tratto, un inciampato non può più utilizzarlo fino al termine della rissa.

Stirpi Angeliche (Sottorazze). Gli inciampati che più comunemente si incontrano sono i custodi, ma non sono certo gli unici a Inciampare. Alla creazione del personaggio, il giocatore deve scegliere una stirpe angelica tra quelle disponibili.

Putto

I putti sono angeli dalle fattezze di teneri bambini alati (Taglia Piccola, velocità 7,5 metri). Sono creature generose e di buon cuore, ma il loro carattere capriccioso li rende più suscettibili alle tentazioni minori. Quelli che Inciampano di solito lo fanno perché vengono tentati da un piacere, o perché diventano troppo vanitosi (sono tra gli angeli che vengono ritratti più spesso, e certe volte ne godono più di quanto sia legittimo).

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Carisma del putto aumenta di 2, quello di Destrezza aumenta di 1.

Amorino. Un putto ottiene competenza nell'arco corto.

Carino e coccoloso. Una volta a riposo lungo un putto può fare gli occhi dolci e usare *charme su persone* (CD per il Tiro Salvezza: 8 + competenza + modificatore di Carisma del putto).

Infantile. Un putto ha svantaggio a tutti i tiri salvezza su Saggezza.

Custode

Ogni canaglia, birro o infame ha ricevuto fin dalla nascita un angelo custode, che aveva il compito di custodirlo, consigliarlo e proteggerlo. Tuttavia la frequenza con cui le buone "voci della coscienza" vengono bellamente ignorate ha portato un numero sempre maggiore di custodi a mandare a quel paese il loro protetto e ad andarsene per i fatti loro. Questo rifiuto di occuparsi del loro protetto originale implica per il custode diventare un inciampato. I custodi però scoprono presto che occuparsi del prossimo è nella loro natura, e non possono resistere a lungo senza qualcuno da proteggere.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Costituzione del custode aumenta di 2.

Protettore. Una volta a riposo lungo il custode può scegliere una creatura alleata consenziente che diventa il suo protetto (o cambiare protetto, se già ne ha uno). Non può avere più di un protetto alla volta. Il legame di protezione garantisce i seguenti benefici, che possono attivare a patto che protettore e protetto siano entro 6 metri di distanza l'uno dall'altro:

- Una volta per riposo breve il custode può guadagnare vantaggio a un qualsiasi tiro.
- Come reazione il custode può subire un attacco indirizzato al suo protetto. Se lo fa nel suo turno successivo può attaccare il nemico di cui ha subito il colpo e infliggergli 1d6 danni extra.
- Una volta per riposo breve il protetto può ritirare un dado per ripetere un tiro salvezza che aveva fallito.

Se il protetto scende a 0 punti ferita il legame si interrompe. Il custode subisce un livello di esaurimento, ed il legame non può essere ripristinato prima di un riposo breve che custode e protetto devono effettuare contemporaneamente.

Affidato dalla Bontà Celeste. Finché il custode non può vedere il suo protetto, o se non ne ha uno, ottiene svantaggio a tutti i tiri salvezza.

Chesmeraldo

I chesmeraldi sono i più eruditi e sapienti del Regno Celeste. Sono quelli da cui tutti vanno quando non si ricordano una data o una minuzia dell'ultimo Editto del Credo... e quelli che nessuno invita alle feste. La loro conoscenza enciclopedica si accompagna a un'inestinguibile sete di sapere, e a volte i chesmeraldi accettano di Inciampare pur di poter studiare la Terra e i mortali più da vicino.

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Intelligenza di un chesmeraldo aumenta di 2.

Professorone... di Stirpe. Un chesmeraldo ottiene competenza in una abilità a scelta tra Arcano, Natura, Storia o Medicina. Una volta a riposto lungo un chesmeraldo può usare *Individuazione del Magico* o *Identificare*.

Chiesa dolce casa. Se un chesmeraldo si trova su terreno consacrato o in un luogo importante per il Credo guadagna vantaggio ai tiri di Iniziativa e a tutti i tiri salvezza.

Secchione. Un chesmeraldo non è per niente a suo agio a trattare con gli ignoranti. Subisce svantaggio alle prove di Persuasione contro bersagli che hanno Intelligenza inferiore a 10.

"Vuolsi così colà dove si puote ciò che si vuole
il più è tutto menare"
-Sommo poeta sconosciuto

Talento unico per gli inciampati:

Grazia, Graziella e Grazie anche al...

Vuoi perché l'inciampato si sia comportato bene, vuoi per un disegno divino, vuoi per una punizione più lieve, alcuni inciampati sviluppano caratteristiche angeliche più marcate. Attenzione però che la maggior vicinanza allo stato di grazia non si accompagni a una maggiore superbia...

- Le sue ali iniziano a rigenerarsi. Non sono ancora pure e belle come erano un tempo, ma gli concedono una velocità di volare di 6 metri (ma deve atterrare a fine movimento) e immunità ai danni da caduta.
- L'inciampato impara un trucchetto da Chierico a sua scelta.